DIRETORIA DE ENSINO DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA COORDENAÇÃO DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA : PROGRAMAÇÃO WEB II				
Código: 01.106.63				
Carga Horária Total: 80	Teórica: 40	Prática: 40		
CH – Prática como Componente Curricular do ensino:				
Número de Créditos:	4			
Pré-requisitos:	01.106.53			
Semestre:	6			
Nível:	Técnico			

EMENTA

- 1. Introdução a Content Management System (CMS);
- 2. Construção de Aplicações com CMS;
- 3. Linguagem JavaScript para construção de aplicações front-end
- 4. JQuery
- 5. React Native
- 6. Projeto Final

OBJETIVO

Projetar e desenvolver aplicações de interfaces gráficas para ambientes WEB e de Aplicativos para *Smartphones*

PROGRAMA

- 1. Content Management System
 - a. Conceitos Básicos
 - b. Sites Responsivos
 - c. Instalação
 - d. Hospedagem
 - e. Deploying
 - f. Projeto de Site Responsivo
- 2. JavaScript
 - a. Fundamentos de Interfaces para web
 - b. Fundamentos da Linguagem
 - c. Estrutura de Controle
 - d. Funções e Objetos
 - e. Manipulação de JSON
 - f. Arrays
 - i. Foreach
 - ii. Map
 - iii. Filter
 - iv. Reduce

- v. Concat
- vi. FlatMap
- g. JQuery
- 3. Introdução a React Native
 - a. Histórico do React Native
 - b. Propósito do React Native
 - c. Linguagem de programação declarativa
 - d. Linguagem de programação imperativa
 - e. JSX
 - f. Single Page Applications
 - g. Virtual DOM
 - h. Componentes: estado e ciclo de vida.
 - i. Ciclo de vida de projetos com NodeJS
 - j. Interfaces WEB x Interfaces para Apps
- 4. Fundamentos do React Native
 - a. Componentes, Estilos e Renderização
 - b. Modularização
 - c. Componentes de Classe x Estado
 - d. Propriedades
 - e. Eventos
 - f. Props x Callbacks
 - g. Flexbox
 - h. Comunicação com Backend
 - i. Integrando Módulos Nativos
 - j. Deploying aplicações Android e iOS
- 5. Projeto Final
 - a. Sistema *web* ou *app* com acesso a *backend* que explore o universo dessa disciplina e se integre com os objetivos da disciplinas de programação para WEB 1.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas/dialógicas/Colaborativas, fazendo-se uso de práticas de periodicidade semanal.

As práticas devem ser voltadas a construção de softwares para resolução de problemas do mundo real utilizando o ambiente de laboratório de informática (28h) ou remotamente em fases mais avançadas da disciplina (12h)

RECURSOS

- Bibliografia Recomendada
- Notas de Aula
- Roteiros de Práticas
- Tutorias indicados

AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina ocorrerá em seus aspectos quantitativos, segundo o Regulamento da Organização Didática (ROD) do IFCE.

Nas aulas práticas devem ser observados os seguintes critérios de avaliação:

- Grau de participação do aluno em atividades que exijam habilidades individuais e em equipe;
- Demonstração do domínio dos conhecimentos por meio de construção de exemplos práticos desenvolvidos individualmente (50% das tarefas práticas) e em grupo (50% das tarefas práticas)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

TONSIG, Sérgio Luiz. **APLICAÇÕES NA NUVEM-COMO CONSTRUIR COM HTML5**, JAVASCRIPT, CSS, PHP E MYSQL. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna Ltda, 2012.

MESSENLEHNER, Brian; COLEMAN, Jason. Building Web Apps with WordPress: WordPress as an Application Framework. "O'Reilly Media, Inc.", 2014.

EISENMAN, Bonnie. Learning React Native: Building native mobile apps with JavaScript. "O'Reilly Media, Inc.", 2015.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

WILLIAMS, Brad; RICHARD, Ozh; TADLOCK, Justin. **Professional WordPress Plugin Development**. Wrox Press Ltd., 2011.

HOLMES, Ethan; BRAY, Tom. Getting Started with React Native. Packt Publishing Ltd, 2015.

BONATTI, Denilson. Desenvolvimento de Jogos em HTML5. 1a ed. Brasport, 2014. (BVU)

SILVA, Maurício Samy. HTML5: A linguagem de marcação que revolucionou a web. 2a Ed. Novatec, 2019.

ALVES, William Pereira. Desenvolvimento de aplicações web com Wordpress. 1a Ed. Editora Érica, 2018.

Coordenador do Curso	Setor Pedagógico